

INVIO DELLE FORZE MILITARI

- Il primo giocatore è scelto dal giocatore che controlla Sparta
- A partire dal primo giocatore, ogni giocatore recupera, per ogni città che controlla, una pedina Militare di quella città dalla pila delle perdite. Deve scegliere se recuperare Opliti o Tirremi, dopodiché recupera la pedina di valore più basso appartenente a quella categoria
- A partire dal primo giocatore, ogni giocatore invia, scartando una Tessera Influenza, 0 1 o 2 pedine militari in una o più Località
- Si usano prima le Tessere Influenza con 2 Ostraka, poi quelle con 1
- Per ogni invio, si può eliminare 1 (solo) cubetto influenza da una città che si controlla per inviare in battaglia altre 2 pedine Militari da quella città
- Il colore della Tessera Influenza scartata non ha importanza
- Non si possono attaccare località controllate da città di cui si è Leader
- Per diventare il Principale Difensore di una città che non si controlla bisogna chiedere permesso al Leader
- Città alleate in una battaglia non possono essere nemiche in un'altra e vice versa
- Le prime pedine Militari inviate in una Località devono essere messe in uno dei 2 box principali, non in quelli delle forze alleate
- Per poter mettere pedine nei box delle forze alleate, occorre chiedere il permesso al giocatore che ha messo le pedine nel relativo box principale



I PERSIANI

I giocatori che non controllano città usano le forze militari persiane. Per ogni invio, si può eliminare 1 (solo) cubetto influenza (del proprio colore) da una qualunque città per inviare in battaglia altre 2 pedine Militari persiane

TESSERE SPECIALI

- INFLUENZA**
Fase Influenza dopo aver piazzato i cubi influenza per una Tessera Influenza. Prendi 2 cubi influenza di qualunque colore da qualunque città (anche da 2) e mettili in qualunque (anche 2) città (non da o verso uno spazio candidato)
- TRIREMI**
Prima di risolvere un round di una battaglia terrestre / navale. Tutti gli opliti di Sparta/le tirremi di Atene in quella battaglia hanno la propria forza raddoppiata
- PERSIA**
Fase Influenza prima o dopo aver piazzato i cubi influenza per una Tessera Influenza: metti 2 cubi influenza ad Atene
- PERSIA FLEET**
Prima di risolvere un round di una battaglia navale. Puoi decidere che una fazione inizia il round già con 1 pedina vittoria. Non puoi giocarla se causa una vittoria automatica
- PERSIA**
Fase Influenza prima o dopo aver scelto una Tessera Influenza. Scegli una città. Tutti i giocatori che hanno cubi influenza in quella città ne rimuovono la metà (per difetto: chi ha 5 cubi ne leva 2)
- SPARTANA**
Mentre è la propria fase di inviare truppe. Puoi prendere una pedina Oplita spartana, dal piano di gioco o da un giocatore, e rimetterla a Sparta senza guardarla. Essa non partecipa a battaglie per questo turno
- PERSIA**
Prima di risolvere un round di una battaglia terrestre. Puoi decidere che una fazione inizia il round già con 1 pedina vittoria. Non puoi giocarla se causa una vittoria automatica







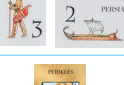


SET UP

- MEGARA**
Ogni giocatore prende 30 cubetti influenza e 9 pedine dei Leader del proprio colore
- MEGARA**
Mischiare le Tessere Influenza, prenderne 10 a caso e metterle scoperte nelle apposite caselle sul piano di gioco
- SPARTA**
Mischiare le Tessere Località, prenderne 7 a caso e metterle scoperte nelle apposite caselle sul piano di gioco
- ATHENS**
Mettere le pedine Militari di ogni città nei rispettivi box delle Forze Militari
- PERSIA**
Mettere le pedine Militari Persiane sullo scudo Persiano
- PERSIA**
Mischiare le Tessere Speciali e dame una a ciascun giocatore. Rimettere quelle rimaste nella scatola
- ATHENS**
Tutti i giocatori mettono 2 cubi influenza in ogni città. A partire dal giocatore iniziale, poi, mettono 1 cubo influenza in una città a scelta (per 2 volte)

TURNI DI GIOCO - 3 IN TUTTO

- RIMETTERE TESSERE INFLUENZA E TESSERE LOCALITA'**
- PRENDERE TESSERE INFLUENZA (5 - 4 in 5 giocatori)**
Ostrakon: mettere 1 cubetto influenza nella città corrispondente al colore della Tessera Influenza
Candidato: proporre un candidato (proprio o avversario) in qualsunque città
Assassino: eliminare un cubetto influenza (proprio o avversario) da qualsunque città (anche dallo spazio candidati)
- PROPORRE UN CANDIDATO**
Il primo candidato in una città va messo nello spazio α
Occorre avere almeno un cubo influenza per proporre un candidato
Si possono proporre candidati propri o avversari
Non possono esserci su α e β candidati dello stesso colore
- ELEZIONI**
Vince chi ha più cubi influenza (fra i 2 candidati)
In caso di parità vince il candidato nello spazio α
Eliminare (oltre ai candidati) tanti cubetti del vincitore quanti ne ha il perdente
- INVIARE FORZE MILITARI**
- RISOLVERE LE BATTAGLIE**
- FINE DEL TURNO**



| SET UP | | TURNI DI GIOCO - 3 IN TUTTO | |
|---|---|--|--|
|  | Ogni giocatore prende 30 cubetti influenza e 9 pedine dei Leader del proprio colore | 1. RIMETTERE TESSERE INFLUENZA E TESSERE LOCALITA' | |
|  | Mischiare le Tessere Influenza, prenderne 10 a caso e metterle scoperte nelle apposite caselle sul piano di gioco | 2. PRENDERE TESSERE INFLUENZA (5 - 4 in 5 giocatori) Ostrakon: mettere 1 cubetto influenza nella città corrispondente al colore della Tessera Influenza Candidato: proporre un candidato (proprio o avversario) in <u>qualsunque</u> città Assassino: eliminare un cubetto influenza (proprio o avversario) da <u>qualsunque</u> città (anche dallo spazio candidati) | |
|  | Mischiare le Tessere Località, prenderne 7 a caso e metterle scoperte nelle apposite caselle sul piano di gioco | 3. PROPORRE UN CANDIDATO Il primo candidato in una città va messo nello spazio α Occorre avere almeno un cubo influenza per proporre un candidato Si possono proporre candidati propri o avversari Non possono esserci su α e β candidati dello stesso colore | |
|  | Mettere le pedine Militari di ogni città nei rispettivi box delle Forze Militari | 4. ELEZIONI Vince chi ha più cubi influenza (<u>fra i 2 candidati</u>) In caso di parità vince il candidato nello spazio α Eliminare (oltre ai candidati) tanti cubetti del vincitore quanti ne ha il perdente | |
|  | Mettere le pedine Militari Persiane sullo scudo Persiano | 5. INVIARE FORZE MILITARI | |
|  | Mischiare le Tessere Speciali e darne una a ciascun giocatore. Rimettere quelle rimaste nella scatola | 6. RISOLVERE LE BATTAGLIE | |
|  | Tutti i giocatori mettono 2 cubi influenza in ogni città. A partire dal giocatore iniziale, poi, mettono 1 cubo influenza in una città a scelta (per 2 volte) | 7. FINE DEL TURNO | |

| INVIO DELLE FORZE MILITARI | | TESSERE SPECIALI | |
|---|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Il primo giocatore è scelto dal giocatore che controlla Sparta A partire dal primo giocatore, ogni giocatore recupera, per ogni città che controlla, una pedina Militare di quella città dalla pila delle perdite. Deve scegliere se recuperare Opliti o Triremi, dopodiché recupera la pedina di valore più basso appartenente a quella categoria A partire dal primo giocatore, ogni giocatore invia, scartando una Tessera Influenza, 0 1 o 2 pedine militari in una o più Località Si usano prima le Tessere Influenza con 2 Ostraka, poi quelle con 1 Per ogni invio, si può eliminare 1 (solo) cubetto influenza da una città <u>che si controlla</u> per inviare in battaglia altre 2 pedine Militari da quella città Il colore della Tessera Influenza scartata non ha importanza Non si possono attaccare località controllate da città di cui si è Leader Per diventare il Principale Difensore di una città che non si controlla bisogna chiedere permesso al Leader Città alleate in una battaglia non possono essere nemiche in un'altra e vice versa Le prime pedine Militari inviate in una Località devono essere messe in uno dei 2 box principali, non in quelli delle forze alleate Per poter mettere pedine nei box delle forze alleate, occorre chiedere il permesso al giocatore che ha messo le pedine nel relativo box principale | |  Fase Influenza dopo aver piazzato i cubi influenza per una Tessera Influenza. Prendi 2 cubi influenza di qualunque colore da qualunque città (anche da 2) e mettili in qualunque (anche 2) città (non da o verso uno spazio candidato) | |
| | |  Prima di risolvere un round di una battaglia terrestre / navale. Tutti gli opliti di Sparta/le triremi di Atene in quella battaglia hanno la propria forza raddoppiata | |
| | |  Fase Influenza prima o dopo aver piazzato i cubi influenza per una Tessera Influenza: metti 2 cubi influenza ad Atene | |
| | |  Prima di risolvere un round di una battaglia navale. Puoi decidere che una fazione inizia il round già con 1 pedina vittoria. Non puoi giocarla se causa una vittoria automatica | |
| | |  Fase Influenza <u>prima o dopo</u> aver scelto una Tessera Influenza. Scegli una città. <u>Tutti</u> i giocatori che hanno cubi influenza in quella città ne rimuovono la metà (per difetto: chi ha 5 cubi ne leva 2) | |
| | |  Mentre è la propria fase di inviare truppe. Puoi prendere una pedina Oplita spartana, dal piano di gioco o da un giocatore, e rimetterla a Sparta senza guardarla. Essa non partecipa a battaglie per questo turno | |
| | |  Prima di risolvere un round di una battaglia terrestre. Puoi decidere che una fazione inizia il round già con 1 pedina vittoria. Non puoi giocarla se causa una vittoria automatica | |

I PERSIANI

I giocatori che non controllano città usano le forze militari persiane
Per ogni invio, si può eliminare 1 (solo) cubetto influenza (del proprio colore) da una qualunque città per inviare in battaglia altre 2 pedine Militari persiane

